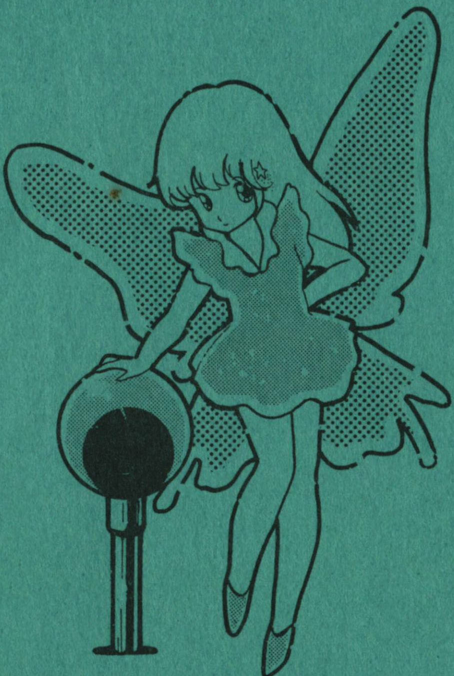


VOL.

GAME FREAK

QUIZ.

1. スペースインベーダー（タイトー）で、UFOが出現しなくなるのは、インベーダーが何匹以下になった時か？
(a) 6匹　(b) 7匹　(c) 8匹

2. 平安京エイリアンを考えたのは？
(a) タイトー　(b) セガ　(c) ナムコ　(d) 東大生

3. クレイジークライマー（ニチブツ）でヘリコプターにつかまることのできない部分は？
(a) 手　(b) 足　(c) 頭

4. ニューラリーX（ナムコ）で不可能なテクニックはどれか？
(a) 花畑を走る
(b) 壁をつきぬける
(c) フラッグを残したまま1面を終わらせる.
(d) 煙を1発だけ出す

5. ギャラクシーウォーズ（ユニバーサル）では、幾つのメッセージがでてくるか？

6. 次のうちアイレム(株)の開発でないゲームはどれか？
(a) ワールドウォー Ⅲ
(b) グリーンベレー
(c) レッドタンク

7. ハイパーオリンピック（コナミ）で登場するものをひとつ選べ
(a) イカ
(b) タコ
(c) カメ

8. ドンキーコング（任天堂）の1面で、コングの横に積んであるタルを減らす方法を述べよ

9. アップンダウン（セガ）で、何秒経過するとピックンチェイスの猛攻撃が始まるか？

10. ミスターDo!（ユニバーサル）と雪ダルマの関係をクレジットともからめて説明せよ.

解答.解説.次号

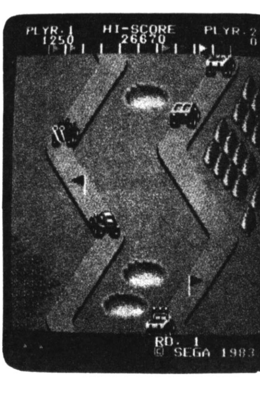
Up'n Down

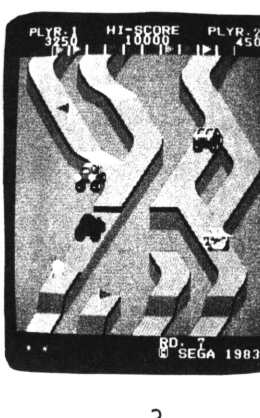
アップンダウンキャラクターマニュアル

セガ御得意の画面美で繰り広げる
コミカル・カーチェイスゲーム・アップンダウン！
プレイする度に味がでてくる「さきいか」の
様なゲームなんだよね。

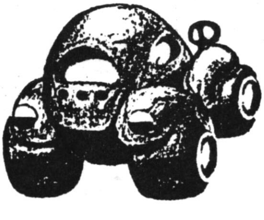
今回、ゲームフリークはセガ・研究開発部の
極秘設定資料（？）を提供して頂いて、
キャラクターマニュアルを作成できることになった！

これでキャラクターネームを覚えて、たのしく
アップンダウンで遊びましょー。









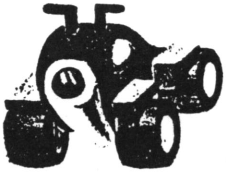
BUG・BOY
バグボーイ



1. MR. ULU
ミスター・ウル



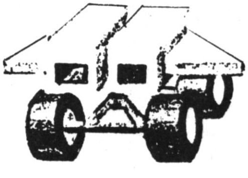
2. B・P
ビーピー



3. R・P
アール・ピー



4. MONDAY
マンデー



5. CARIBOO
キャリブー



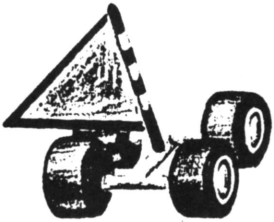
6. DR. PADANG
ドクター・パダン



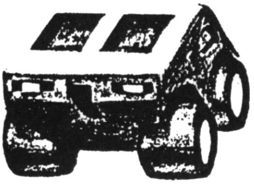
7. GOLO
ゴロ



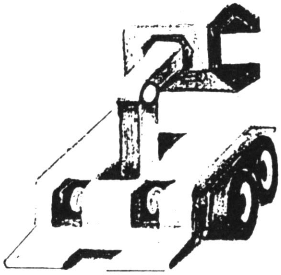
8. FLY
フライ



9. PENNON
ペナン



10. PICK'N·CHASE
ピックン チェイス



11. JOKER
ジョーカー

	キャラクター名	ネームの由来(?)
	BUG・BOY バグボーイ	ワーゲンビートルの通称はBUG(バグ). である. 擬人化の為 BOY とした. BAD・BOY とならぬ様しつけたのか? 誰が……
1. 6.	MR.ULU ミスター・ウル DR.PADAN ドクター・パダン	ULUはULUWATU(ウルワツ) PADANGはPADANG・PADANG(パダンパダン)のそれぞれの略で.作者の好きなバリ島のサーフポイントの名前である. 動機から推して キャラクターへの思い入れがうかがえる…. などと 何やら わけのわからぬ事を….
2. 3.	B.P ビー・ピー R・P アール・ピー	それぞれ. BLACK・POWER, RED・POWER の略. 力強いイメージを求めて この名前をつけたが 実際, 後姿に何やら 感じるものがあると思うのだが。 まずは. POWER!
4.	MONDAY マンデー	当ゲーム中、主役級(?)のやられ役. 月曜日(マンデー)のごとく、たるそうに トロトロと何をめい想にふけるのか。 本人のみの知るところ….
7.	GOLO ゴロ	無敵の者(ゴロゴロと…)を運ぶキャラクター. ゴロツキの意味は特別ナシ.

	キャラクター名	ネームの由来(?)
5.	CARIBOO キャリブー	またまた バリ島では、現地の子供が サーフボード を運ぶバイトをしている。 キャリーボーイを略して キャリ・ブー と‥‥ ⑤は ボーナスキャリアであるので、この名を。
8.	FLY フライ	MONDAYと同じく、やられ役、何やら フワフワ ゆっくりと走る姿から フライと 名付た。
9.	PENNON ペナン	読んで字のごとく 三角フラッグ(車)である。
10.	PICK'N CHASE ピックンチェイス	殺し屋カーが 突っつき、追い回す。 PICK & CHASE! のろい人誰?
11.	JOKER ジョーカー	別にジョークではなく、 真剣にキャラクターを作ったが 笑われてしまったので‥‥‥ 8.のフライに続いて作られた親分格のキャラクター。

12.	ペンゴ	海でサーフィンする。
13.	モンスター	実はこれ、♀なのだ、リボンつけてるでしょ。
14.	ヘビ	穴からニューとでてくる。
15.	スペシャルペナン	ペナンがチェッカーフラッグをつけている。

	キャラクター名	キャラクターの個性(動きetc)
	BUG・BOY バグ・ボーイ	ジャンプ一番、道から道へ、 敵をブッ潰しながら大活躍!! ラウンドアップは目の前に PLAYER CAR.
1 6.	MR. ULU ミスター・ウル DR. PADANG ドクター・パダン	あのゴキブリを頭において作った。 (感ちがいなきように!) 道にへばりつく様に、突然動いたり 止まったり。 曲がり角の向こうに、ジーッとしている姿は かなり憎たらしい。
2. 3.	B.P ビー・ピー R.P アール・ピー	一度、選んだ道は一直線に進む。 圧巻(オーバー?)の "上り坂後退(登りきれない!)"は、 当ゲーム中、トップ・クラスのアクションとの 評判が高い!
4.	MONDAY マンデー	ひたすら点数かせがれの為に生きる。 (もとい・・・・死ぬ)
7.	GOLO ゴロ	トラックが赤ランを付けて、荷台から 岩石をほうり投げるという メチャクチャな設定に 誰も疑問を持つものはいない!



	キャラクター名	キャラクターの個性（動きetc）
5.	CARIBOO キャリブー	少しオーバーであるが、 CARIBOOがボーナスを運んで走り回る様は 一種のファンタジックなイメージを 伴っていると思う。
8.	FLY フライ	FLY（蠅）でないので注意。 丸っこい車が多い中で、スポーツカーのイメージ が感じられる唯一のキャラクター。 前からノロノロとやってくる。
9.	PENNON ペナン	このハタ持ちカーを追っていくと、 他の車とのからみが 複雑になっていく。
10.	PICK'N CHASE ピックンチェイス	ずるく、ひねくれた遊び方をしていると すさまじい攻撃をしかけてくる。 フェイントをかけるのが上手い！
11.	JOKER ジョーカー	アームにつかまりそうな感じ。 ラウンドが進むとFLYに代わって登場する。

初めて明かされたUP'N DOWN設定資料集・キャラクターマニュアル。
どーでしたか？
これでUP'N DOWNが10倍楽しめるかな？

最後に資料を提供して頂いたSEGA研究開発部様に
御礼致します。

TAJI CORP.

NEWGAMES!

T：今日は夏休みから秋にかけてでたNEWGAMEについて座談形式で品評します。私ゲームフリーク総統の田尻です。ドーモ。
S：私。会員No.3の杉森です。さっそくですけどナムコのパックアンドパルはラッパ曲でおどり狂うモンスターがかわいい。スーパーパックマンよりおもしろい。
T：でもあれはつまんない。もうパックマンネタはいらないよ。最近ナムコも低迷してるね。マッピーもパックアンドパルもヒットしなくて。今度でるフォゾンもマニア指向だからヒットが望めないし。ところで最近話題のタイトーのレーザーグランプリはどう？
S：はっきりいってつまらない。ポールポジションの方が何倍おもしろいか知れない。実写にすればいーってもんじゃないよ。ステアリングがトップレーサーより固い。

T：あのステアリングの固さには僕もまいった。
ゲーム内容もマニアにはちょっと物足りないね。完成度が低いから。
でも。一般の人は迫力やリアルさにひかれるからヒットはするんじゃないの？
S：タイトーゲームと言えば、ウォータースキー。なんじゃいあれは……
ひどいったらないね。エレベーターアクションでよくなった画面をまたタイトーらしくしてしまった。
内容だってアルペンスキーとハイウェイレースを合わせた感じだしさ。
T：そう、そう。けれどタイトーも最近はきれいなゲームを開発しているんだよ。
例えば○○○○○○○○○ね。（東京では公然の秘密となっている。タイトーのニューマシン。AMライフ中で中金氏が"例の新製品"といってるやつ）
あれ。画面がきれいじゃん。
S：タイトーらしくないゲームなんだよね。たしかに。
でもゲームテンポがのたのたしていて気分が悪くなる。
その点、、ユニバーサルのミスターDo！VSユニコーンは画面。音。動き。どれも文句なしのゲームだよ。
僕はこれをだんぜんおしちゃうなー。

T：君もそー思う？ 僕も好きなんだよねー。
前のミスターDo！も好きだった。ユニバーサルは個人的にファンですね。
ただ。ミスターDo！VSユニコーンは1980年頃。同社のスペースパニックというゲームにとても似ているんだよね。
僕みたいな古くからのマニアには。この様なアイデアの流用はバレてしまうのだ。
もっともスペースパニックより大分おもしろいけれど。

T：ジャレコのゲームはどうかな？

S：トップローラー。バーニンラバーのローラー版。露骨にマネしている。
どーってことないゲームだね。BGMも暗いし…。地面の影がリアルかな…

T：フフフ…。トップローラーの開発元は実はジャレコではないのだ。
何を隠くそうコピーゲーム製品で悪名高きファルコン社なのだった。
バーニンと似ている訳もわかるね。

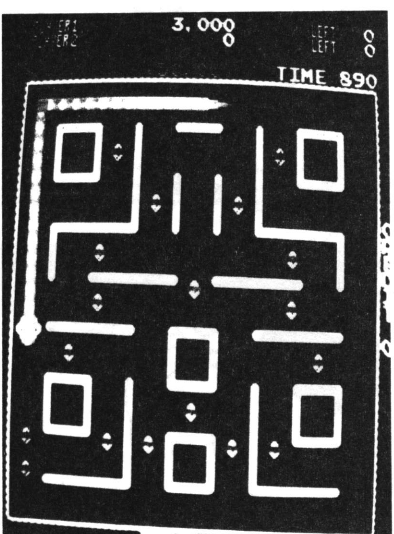
T：エクセリオンの方はどうだろう。僕はキャラクターがくさいわりには、楽しめるゲームだと思うんだけど

S：重力のかかり方がおもしろい。それにシングルビームは、ビシバシでてくるからソーカイだよ。
しかし、初めて1.2回目のプレイでは、あっというまにゲームオーバーになってしまうから、反対にムナシサを感じてしまうのだね。

T：セガのアップンダウンはどうだろう。
僕は個人的にはおもしろいと思う。ただやたら難かしいから ふつうの人はついてこれない。ROUND5ぐらいから味のでてくるゲームだから。

S：初めてプレイした人はみんな1面クリアーできずに終わってる。
画面が美しいゲームだとは思うけど。

T：このゲームには隠れキャラクターがたくさんあるのが魅力のひとつになっているよ。ペンゴもサーフィンやって登場したりするぞ。



▲ 脈略なくニブラー！（タイトー）

T：これより少し前にセガからでたホッパーロボというゲームがあったね。
このゲームはいかがかなー

S：いまいち。暗いんだよ、ゲームが。単純だしさー。ただBGMは仲々よいね。
ところでホッパーロボがでる前にサンダーボルト社のアッセンブラーというゲームがあったんだけど、それとよく似ているんだ。どーしてかな。

T：あーそれはね、開発元のオルカ（サンダーボルト社）が潰れたので、セガがホッパーロボとして手直しして だしたという訳さ。

S：そうだったの

T：ホッパーロボはセガの開発ではないということさ。

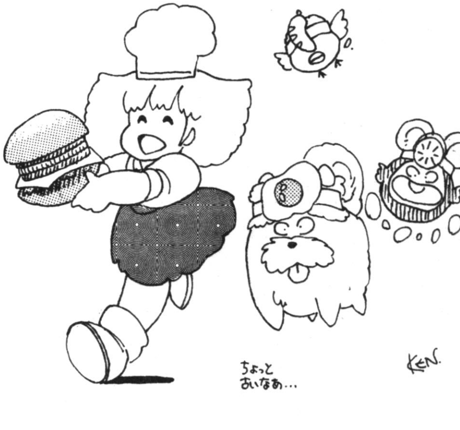
T：次はデータイーストの幻魔大戦だけど、このゲームはつまらなかったね。うつだけでさ。
S：池袋には7月下旬に出てたのに新宿には8月中ごろまで来なかった。3回やったら20万PTSいっちゃったので、すぐ飽きてしまった。
データイーストのゲームは1度コツをつかむといくらでも遊べてしまうのが欠点だ。
その後出たプロサッカーだって永久に遊べてしまう。

T：そーだね。じゃあ次はコナミいってみよう。ジュノファースト。僕はこれ好きだったんだ。弾がビシバシ出て迫力がある。ただすぐ飽きたけど。
S：僕も同じ理由で個人的に気に入っているんだ。効果音もいいし。でも僕は、ハイパーオリンピックの方がエキサイトする。これはすごい！ 2つのボタンを壊れる程たたいてしまうんだ。
T：文字通りハイパーなゲームか・・・。1人～4人で遊べるという点も新しいね。

S：ハイパーといえば TX-1もハイパーだ。内容はポールポジションと大差ないんだけど、3つのブラウン管を使って迫力のケタが違う。あれを見たら P.POSITIONがちゃち（ゴメンネ）に見えてしまうな。
T：あれには、僕も仰天したよ。感動して涙がでた。キャラクターデザインだけが少し残念だったけどさ。
S：コースが分岐しているのがいいね。プレイヤーの意志でコースが変わるから。

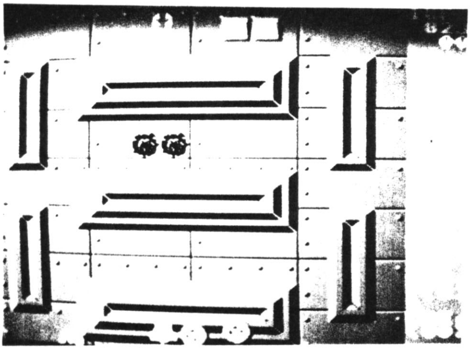
T：最後に外国モノのドラゴンズレアー。これはどうかな？ レーザーディスクゲームのアドベンチャーだよね。
S：うーん。レーザーディスクゲームとは本来こーゆーやつではないだろうか？
コンピューターグラフィックを全く使わないのが偉い。しかし、同じ場面のくり返しには腹がたつ。
T：それがアドベンチャーゲームだ。
このゲームはアメリカで
大ヒットしたんだよ。
これのおかげで、開発元は
倒産からまぬがれたって
いうじゃない。

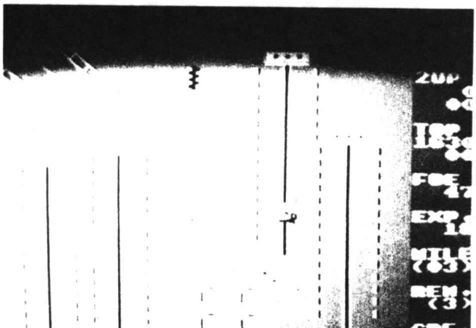
S：今日はどーもありがとうございました。
まだニューゲームはつきませんが、このへんで終わりませう。
T：はい、はい。
では さよーなら。



ESPIALの終極







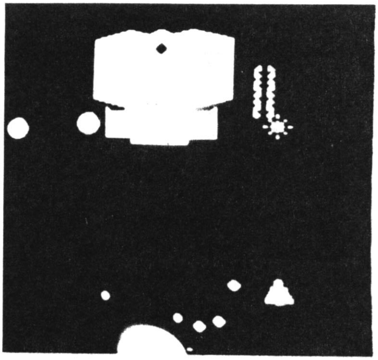
ゼビウス華やかりし頃、タイトー系ゲームセンターに突如、出現したゼビウス形式のビデオゲーム、それが、オルカイスパイアルだ。

2番煎じと言ってしまえば、それまでだが、これが仲々おもしろい。
そして、このゲームの最大のクライマックスが終極と呼ばれるシーンで、
巨大要塞の出現なのだ。

ところがその終極までいくのが仲々しんどい。30〜40分はプレイし続けなければならないのだ。
ゼビウスと違って途中で休んだりできるエリアが全然ないので疲れることこの上ない。

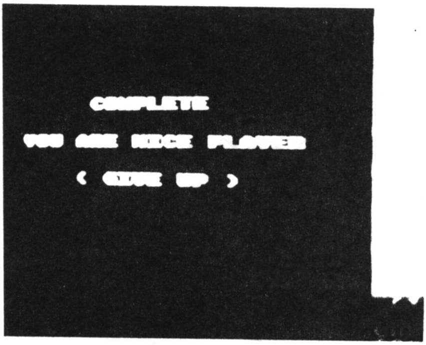
69マイル進むと（画面右、下から3段目の数字のことだ）突如、背景が暗くなり、ゴウ音をたてて巨大な要塞が出現、光の玉が飛びかいしつように攻撃してくる。
巨大要塞は中央部をブラスターでうてばよいのだが、うたないでいると、少しずつ巨大要塞が降りてくる。

巨大要塞を破壊すると、軽快なEnding Musicが流れて
"COMPLETE YOU ARE NICE PLAYER (GIVE UP)"
とメッーセジが出現。
ゲームオーバーとなる。
この時、残っている攻撃機数に応じてBONUS点が加えられるのだ。
ゲーム終了後にどっと疲れてしまうのだった。

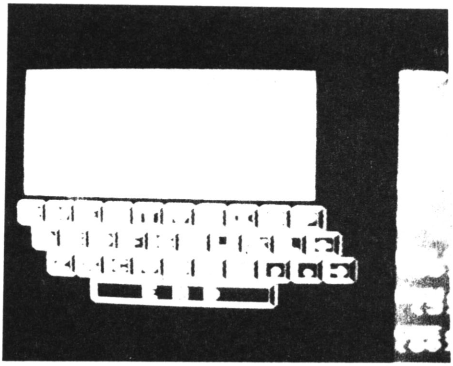


ふつう、ここまでいくと、SCOREの方は60〜70万PtSあたりなのだが、
HI-SCOREを少しでも伸ばしたいのならば、巨大要塞のシーンで、とどめを指さずに、ひたすら空中物をうってねばろう。
これなら100万PtSは簡単(でもないけど)に出せる。私は150万PtSぐらい出す。

もっとも、100万PtSいくと、表示の方は0PtSに戻ってしまうので残念だ。



イスパイアルでもうひとつプレイ中におもしろい事がある。
エリアを進んでいくと、地上のシャッターが色々な英字の体形をつくっているのだ。"A"とか"O"とか"H"とか....
もしかしたら何かの単語になっているのかもしれないぞ。

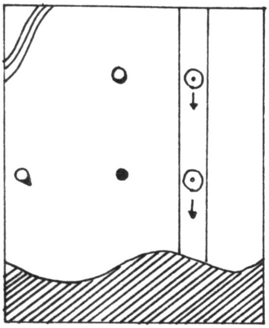


鋼板(?)の上を飛んだり、けっこうオモシロイのだが、今イチ、自分の攻撃機の動きがトロイ。
ゼビウスをやりなれていると、かえってその動きのタッチの違いにとまどってしまうに違いない。
ま、もっとも私の知っているゼビウスの1000万PtSプレイヤーのひとりは、イスパイアルがでて2日目にして、GIVE UPをだしたというのだが。

最近は、ヒマがあると、手軽に巨大要塞をだして、GIVE UPを楽しんでいるのである。

評価：私は個人的にマイナー要素なゲームって好きなので、イスパイアルは好きです。10点満点でいったら、7点(6.5点かな)ぐらいあげたい。

緊急情報 ▶ SOL.

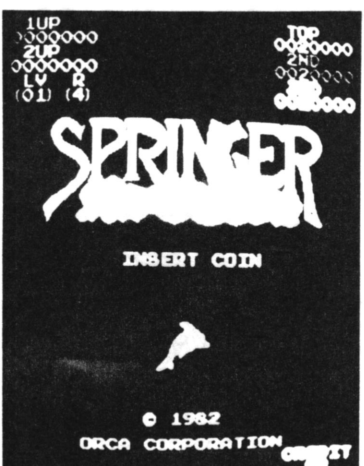


▲ ゼビ本にも記載もれしていたソル。
15エリアのはじめのところ。

ナムコのゼビウス開発担当の岡本氏によれば、ソル（メモリータワー）は全エリア中44本プログラミングしたといわれていた。
ところが、近頃になって「ソルが45本ある」とうわさが流れはじめ、ゲームフリークでも調査せざるをえなくなった。

調査の結果、新たに確認された45本目のソルが左図のソルである。
これについて、ゼビ本の企画者のうる星あんず氏は「岡本氏の44本発言にしてやられた。45本あると知っていれば必ず探しだしただろうに」と地団太を踏んだ。

悲報・・・ オルカ（株）暁に死す。



リバーパトロールなどでおなじみだったオルカ（株）が倒産した。

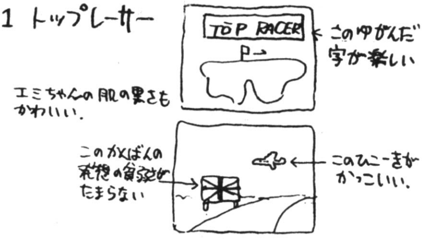
この頃、同社では、アッセンブラー・ドッグファイト・イスパイアル etc を開発していた。アッセンブラーはセガ社よりホッパーロボとして販売され、イスパイアルもタイトー社より販売された。
ドッグファイトは都心にカラーコピーのインストラクションカード付で出回っている。

同社は新会社設立して復活したという情報も入っている。

Best 5 and 10

。楽しいコピー品ベスト10

1 トップレーサー



2 バトルス　　ゼビウスの コピー品。

地上の爆発音がうるさい。

BATTLES ← この字が しぶい

ちなみに隠れメッセージは

「Prease enjoy this game!」です。

3 スペース パイロット　　字がしぶい。

4 Mr. DU!　　同じ。

5 ジグザグ　　音がせこい

6 ワールドテニス　　字がしぶい

7 カーアクション　　ジャンプ音が情けない

8 ペンタ　　字がたのしい

9 ロープマン　　同じ

10 ゴルフ18　　なんとなく  を連想する。

画面のくさいゲームベスト5

1 タイムリミット　中央リース

2 スーパーライダー　タイトー

3 サスケVSコマンダ　SNK

4 ウオータースキー　タイトー

5 ロッククライマー　タイトー

もーいちどやりたくても見あたらないゲーム

1 タンク バタリアン　ナムコ

2 ニューヨーク ニューヨーク　シグマ

3 海底宝探し

4 ワープ&ワープ　ナムコ

5 ターピン　セガ

次点 クラッシュ ローラー　クラール

本誌で度々、カットetcを描いてくれる会員NO.3 杉森氏のベスト10小特集。

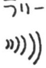


- ゲームをしていてむかつくキャラベスト5

1. ムーンクレスタ3号機.
これだけ残っても何も役に立たない
2. ブラグザカート
でてきた瞬間.絶望感が体を走る.
3. ザカート
でかたがむかつく.
4. 御先祖様.(マッピー)
ぼくのいきつけのゲームセンターはとても周囲がウルサイので.ベルの音が聞こえなくて.急にくるのでビビる.
5. ゾシー
ソルバルウの後から急に戻ってくる.

(会員No.84.高田淳一)

- 簡単に書けるキャラクターベスト5

1. 
ブロック崩しのブロック
2. 
インベーダーのビーム☆.
3. P
ラリーXのはた.
4. 
マッピーのミラクルウェーブ
5. O
スクランブルエッグのタマゴ

(会員No.72



- でてくると腹が立つキャラクターベスト5

1. 御先祖様
これがでてくると終わりですな
2. テラジ
これが編隊を組んで飛んでくると…
3. フロントラインの画面の端から砲台だけ出して弾を出す敵戦車.(わかる?)
何だかわからんうちに死んじゃいますな.
4. ポールポジションの看板
急ハンを切ると目の前に看板が…
5. マリオブラザースの火の玉.
あれがでてくると死ぬのは僕だけ?

(会員No.40 相沢保紀)

- 好きなキャラクターベスト5 ゼビウス編

1. SP スペシャルフラッグ
増える!
2.  ソル
点が高い.
3.  ソルバルウ
これがなければ戦えないっ!
4.  シオナイト
休める.
5. ⊠ バーラ
攻撃してこない.

- そっくりショー ゼビウス編

1.  & 
トーロイド ドーナツ
2.  & 
ザカート チョコボール
3.  & 
ソル ベーゴマ

(会員No.73 羽鳥徹)

LETTERS!

去る8月21日(日)"大橋照子のラジオはアメリカン"というラジオ番組の公開録音に行ってきました。ナムコの社長さんも交えて楽しい会でした。
(この番組の提供はナムコなのだ)
マッピーのTシャツを抽選で配ったり、"M-5(コンピューター)"とカートリッジ5.6本を抽選番号"765(ナムコ)"の人にあげたり仲々のものでした。
僕は何にもあたんなかったけど…
帰りには全員にNG2号(ナムコ・ガイド)とマッピーかパック&パルのポスターを配りました。僕はマッピーのポスターをもらって部屋にはってあります。
この会で、僕はnamcoのファンになっちゃいました。

(会員No.40　相沢保紀)

はじめまして。
会員No.25の小澤です。
毎日、ゼビウス1000万点目指して、がむばっております。しかし、現在の最高点は、113万点なのです。いっつも16エリアで5.6機やられ、やっと16エリアを2回クリアーして100万点台にいったんだけど、それ以上はどうしてもいかないんです。だれだー、16エリアをこーんな難しくつくったのは。このエリアがこんな難しくなければ1000万も夢じゃないんだ。16エリアなんか嫌いだー。
マッピーもディグダグもナムコなんかきらいだー。と口では言いつつ、1日に500円は必ずナムコのゲームに使っている今日この頃です!
しかし16エリアなんとかならないかなー。

(会員No.25　小澤昌弘)

みんな、たくさんのお手紙ありがとう。
ここでは紹介できないけど、毎日たくさんの手紙が届いています。
返事は返信用切手の同封してある人には必ずだしてます。
忙がしい毎日ですが、来た手紙は必ず読んですますよ。
だからこれからも、LETTER待ってます!
よろしくね。



うきうき へんしゅうぶ。

今号は.完全な情報誌になってしもーた.攻略法やりたいんですけどね.書く人がいないんですよ.私だって.得意.不得意ありますからねー.忙しいしさ…
だれか制作スタッフに.なって助けてくれないかなあ.
今回はゼビ本の再版の仕事も並行してたんで.死ぬほど忙がしかったよーん.

BACK NUMBER

VOL.1	タイトーゲーム型録	本代 200円	(手数料・送料 170円)	残部	∞ 部
VOL.2	ゼビウス解析	250円	(170円)		∞ 部
VOL.3	バーニンラバー解析	250円	(170円)		∞ 部
VOL.4	チャンピオンベースボール	250円	(170円)	SOLD OUT!	0 部
VOL.5	マッピー,P.ポジション	250円	(170円)	SOLD OUT!	0 部
VOL.6	ジッピーレース	250円	(170円)	SOLD OUT!	0 部
VOL.7	マッピー辞典	250円	(170円)		99 部
VOL.8	イスパイアル総極	250円	(170円)		99 部
Extra	ゼビウス1000万点への解法	300円	(200円)		99 部

それぞれ欲しい本の本代と手数料を足した金額分の為替(何もかかないで!)と
5cm×10cmの紙片に自分の住所・氏名を書いたもの(発送に使います)
そして.他に住所・氏名・年令・Telを明記(会員の方は会員No.を必ず書いてください.処理が遅れますよ)して.ゲームフリークへ申しこんで下さい.
1週間～1ヶ月半で.おてもとに届きます.(混雑時遅くなるんです)
以上のルールを満足してない申し込みについては.処理は極めて遅くなります.

御断わり

最近やたら電話番号を調べて.質問などをTelしてくる人がいますが.そーいうことはやめて下さい.私個人1人の家ではないので.私の家族にも迷惑がかかるのです.
ですから質問・問い合わせはすべて郵便でお願いします.
又.返信がほしい人は返信用切手60円を同封して下さい.
Telでの質問には一切お答えできませんので.御理解下さい.



ビデオゲーム専門誌　　ゲームフリーク　通巻第8號

企画 = TAJI CORP.　1983
制作 = ゲームフリーク
編集 = 田尻智
発行 = 〒194 東京都町田市南大谷241-17-2
協力 = ゲームフリーク No.3 杉森建
初版発行 = 1983年11月10日
乱丁・落丁は家宝にして下さい.　¥250